

スペース マンボウ

SPACE MANBOW™

ユーザーズ マニュアル

USER'S MANUAL

S·C·C MEGA ROM MSX 2 MSX 2+

RC768

はじめに

このたびは、「SPACE MANBOW」をお買い求めいただき誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの説明書をお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。

使用上の注意及びお願い

・この商品はＶＲＡＭ１２８ＫＢ以上のＭＳＸ２及びＭＳＸ２＋規格のパーソナルコンピュータでご使用いただけます。
・カートリッジを脱着するときは必ず本体の電源をＯＦＦにしてください。
・精密機器ですから絶対に分解しないでください。
・サンヨーＭＰＣ－１、ＭＰＣ－２５ＦＤ、日立ＭＢ－Ｈ３等はＰＳＧとＳＣＣの音のバランスが悪くなる時がありますが、ゲームの進行には影響ありません。
・本体にハードポーズ及びスピードコントロール機能が付いている場合、これを使用すると画面がくずれることがありますので使用しないでください。
・スクロールの仕様上、ＭＳＸ２とＭＳＸ２＋には画面端の処理に若干の差があります。ＭＳＸ２では８ドット以内のちらつきがあり、ＭＳＸ２＋ではスムーズにスクロールを行います。
・ご使用になるパソコンとＴＶモニターの組合せにより、音のバランスが悪くなることがありますが、カートリッジの故障ではありません。お手数ですがＴＶモニターの音量を調節してご使用ください。
・長時間にわたりゲームをする時は、１時間ごとに１０～２０分の休憩をしましょう。

もくじ

ストーリー

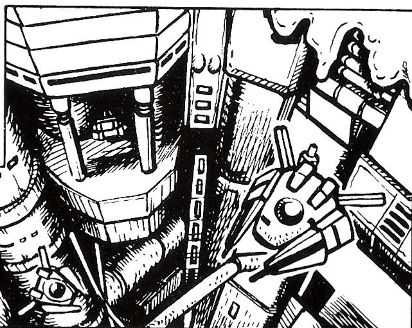
SPACE MANBOW™

星歴189年、繁栄を続ける
銀河宇宙に危機が迫っていた。
謎の巨大宇宙船が、強力な兵器で
全ての物を破壊しつつ太陽系へと
向かっていたのだ！

事件の発端は数ヵ月前に起こった。
銀河辺境星域、アルファード4※で
惑星全土をおおう大規模な古代超
文明の遺跡が発見された。

※（アルファード恒星系第4惑星）

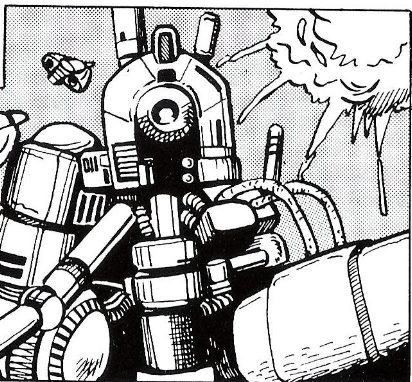
星間連合が派遣した遺跡調査団は、数ヵ月間の調査の結果、そこが人類文明をはるかに超えた機械化惑星である事をつきとめた。

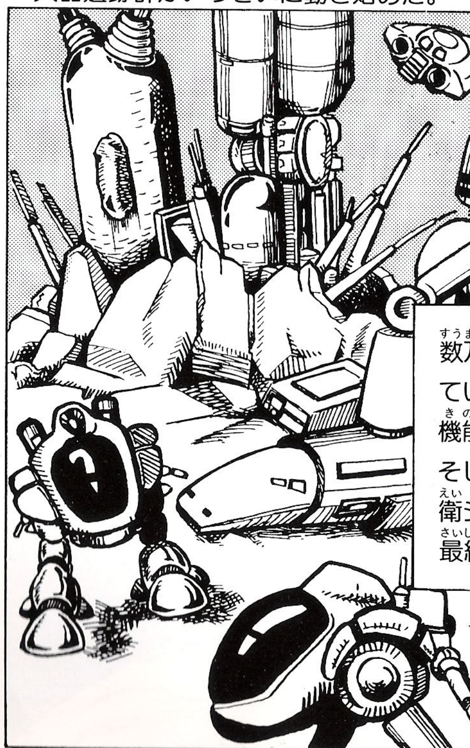




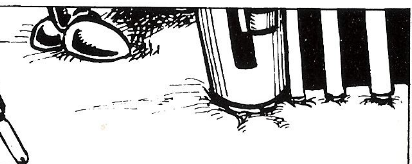
調査の手は、さらに惑星地下深くまで広げられようとしていた。

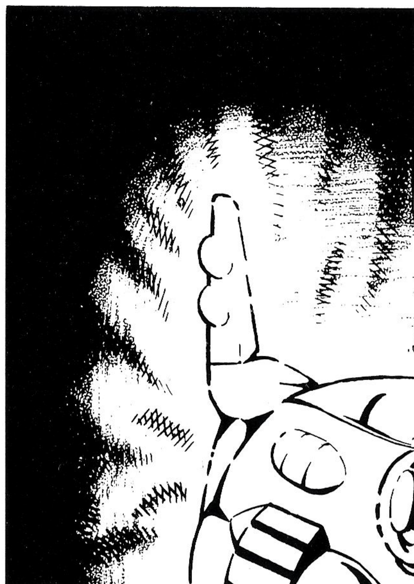
が、その時、惑星全土に設置されていた兵器遺跡群がいっせいに動き始めた。





数万年の時を経て滅び絶えたと思われていた古代文明だったが、その自動防衛機能は生きていたのだ！
そして調査団を敵とみなした惑星の防衛システムは調査団の故郷“太陽系”へ、最終兵器“巨大宇宙船”を向かわせた。





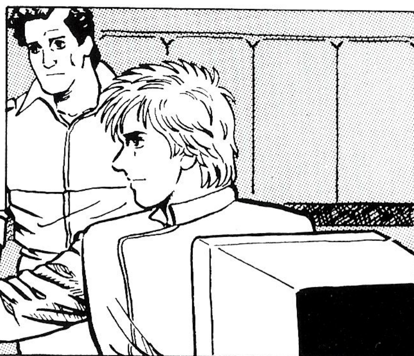
その宇宙船は、表面を超高密度物質ニュートロニュームでおおい、半径１００㎞に及ぶバリアは、全ての外敵の進入を許さなかった。

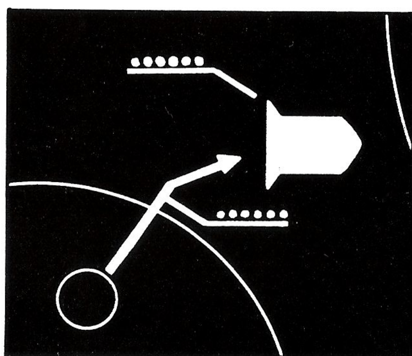
そしてその巨大なノズルから発射される反陽子エネルギーは、星間連合の艦隊はおろか、恒星をも完全に破壊し尽くした。



その宇宙船は、その独特の形態と、太陽をも恐れない破壊力から“SUN-FISH”（マンボウ）と命名された。

このままでは、太陽系は、マンボウによって滅びてしまう。異星考古学者でもあり、元星間連合軍のエースパイロット、クリーバー・ミューは、遺跡調査団の残した古文書を解読。

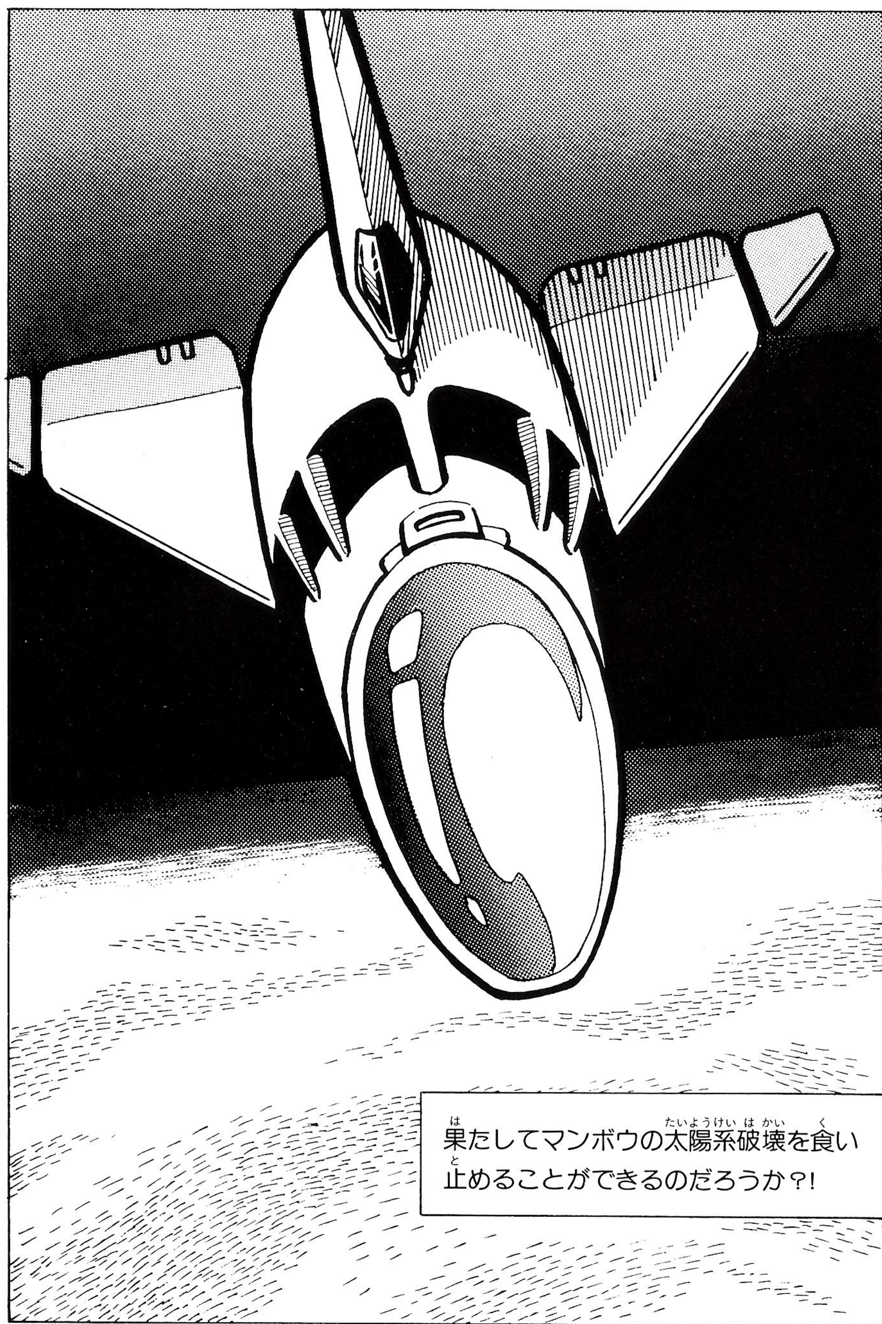




太陽系に向かって来るマンボウに近づく唯一の道は、アルファード4の遺跡地下深くにあるというワープゲートを使って、マンボウのバリア内へ進入するしかないと断定した。



クリーバーは、自らがその任務に当たることを決意した。彼が乗り込む宇宙船は、アルファード4の遺跡から発掘された超文明の産物であり、小型ながらマンボウと同じ力を持っている。


果たしてマンボウの太陽系破壊を食い
止めることができるのだろうか?!

遊び方

①このゲームは１人用です。

②このゲームは、キーボード、ジョイスティックのどちらでも使用できます。

③空いているスロットに「SPACE MANBOW」のカートリッジを差し込んでから電源を入れ、ゲームをスタートさせます。オープニングデモ、ゲームデモ、コナミタイトル中に スペース キー（またはトリガーⒶボタン）を押すとタイトル画面に変わります。

④タイトル画面表示中に スペース キー（またはトリガーⒶボタン）を押すと、ゲームがスタートします。

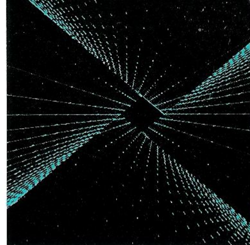
⑤プレイヤーの持ち数は３機です。スコアが５万点増えるごとに１機増えます。

⑥プレイヤーは敵や敵の撃った弾、地形に当たると爆発して１機失います。

⑦プレイヤーは次々と襲って来る敵や、その攻撃をかわしながら、惑星（要塞）内部へとステージを進めます。

⑧プレイヤーの攻撃は、アイテムカプセルを取りパワーアップすることによって変化します。カプセルは、ある一定の敵や、編隊でやって来る敵を全て破壊すると出現します。

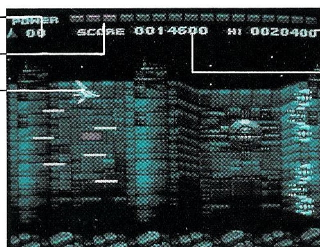




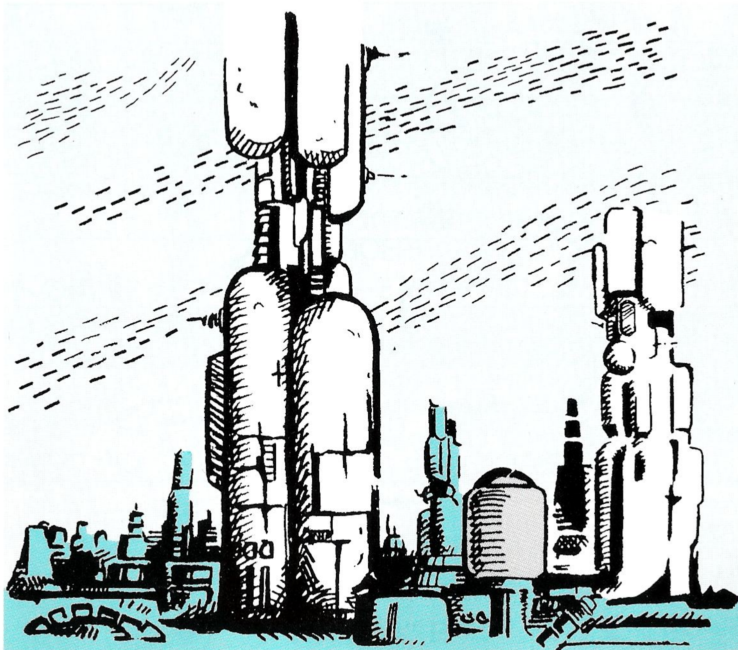
⑨ゲームを一時中断したいときは、f·1キーを押してください。もう１度f·1キーを押すとゲームが再開します。

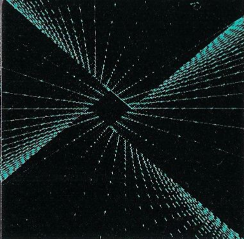
⑩ゲームオーバーになり、続けてプレイを行う場合は、ゲームオーバーの音楽が流れている間に、f·5キーを押してください。ゲームオーバーになった場所の直前にある復帰ポイント位置から始まります。ただし、今まで取ったアイテムはなくなり、パワーレベルゲージも２段階少なくなります。

⑪ゲーム画面



パワーレベルゲージの灰色が赤から黄へ変わるほど、ショット威力が強くなります。





操作方法

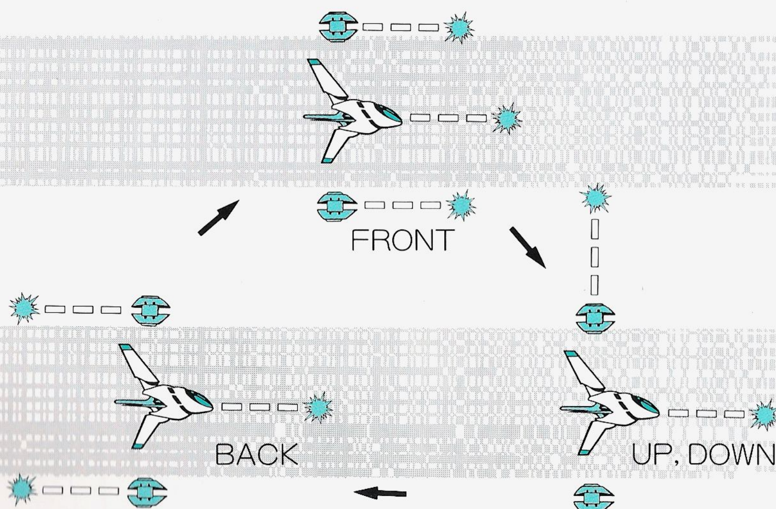
①キーボード、ジョイスティックのどちらでも操作できます。

②ジョイスティック使用の場合は、ポート1（またはポートA）に接続されているジョイスティックを使用します。ポート2（またはポートB）に接続されたジョイスティックは使用できませんのでご注意ください。

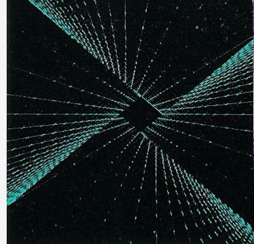
③アイテムカプセルの“オプション”を取ると、オプションがプレイヤー機の上下に1つずつ付きます。オプションのショット方向は M キー（または N キー、トリガーⒷボタン）を押すと自動的に変わります。オプション・ショット方向参照。

④使用する操作キーは、下記のとおりです。

	キーボード	ジョイスティック
8方向移動	カーソルキー	レバー
ショット	スペース キー	トリガーⒶボタン
オプション方向セット	M または N キー	トリガーⒷボタン



オプション・ショット方向



パワーアップ

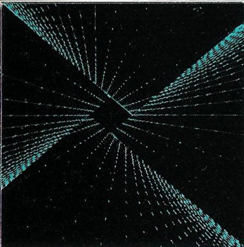
敵を倒すとアイテムカプセルが出現する場合があります。希望するカプセルが出現したらすばやく取ってください。

(1)アイテムカプセル

種類	画面表示	内容
パワーカプセル（赤）		ショット威力がアップします。これを1つ取ると画面上部のレベルゲージが増え、威力が増大していきます（3レベル）。一定時間を過ぎると減っていきます。
スピードアップ	S	プレイヤー機のスピードが速くなります。6段階まで速くなり、それ以上取っても変わりません。
ニードルショット	N	直線的なショット。スタート時はこのショットから始まります。
ワイドショット	W	前方3方向に広がるショット。
ミサイル	M	地上攻撃用ミサイル。
ブラックホール爆弾（青）		このアイテムを取ったのちショットを行うとＢＨ弾が出て、画面に出ている敵が全滅します。
オプション	O	ニードルショット攻撃が可能なUNIT。プレイヤーの上下に1つずつ装着し、プレイヤーと同じ行動をします。 M キー（または N キー、トリガーⒷボタン）を押すことによってショット方向が変えられます。オプション・ショット方向（10頁）参照。

(2)ショットの種類：パワーレベルゲージのレベルによって威力が変ります

ショット ＼ レベルゲージ	ノーマル	レッド	イエロー
ニードルショット	VULCAN	BIT LASER	RING BEAM
ワイドショット	PULSER I	PULSER II	PULSER III



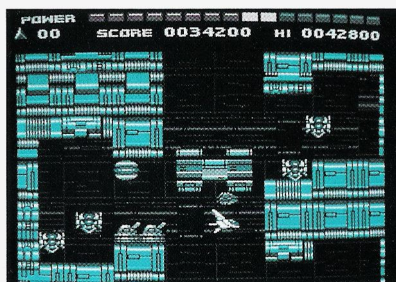
ステージ紹介



1 STAGE 地上エリア

かつて高度な機械文明を繁栄させていたであろう巨大要塞がそびえる。

地上の惑星防衛システムが作動し巨大戦車がプレイヤーを待ち受ける。



2 STAGE 外壁エリア

地上から惑星内部へ入るためのゲート。

外壁層の内部である。

大型物質を移動させるために巨大なリフトが設置されている。

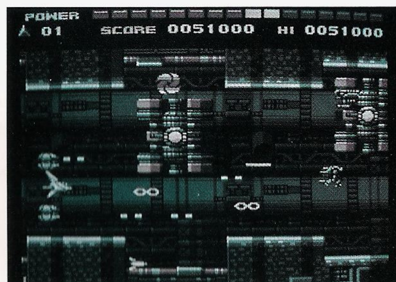


3 STAGE 空洞エリア

外壁と内核の間の空間。

岩盤が丸みを帯びているところから以前は地下水路だと推測される。

しかし、今では水も蒸発し外壁も朽ち果て、岩と岩の間には侵攻者を感知して砲台が出現し、プレイヤーの行く手を阻む。

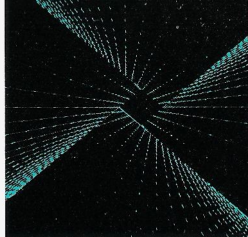


4 STAGE エネルギー変換エリア

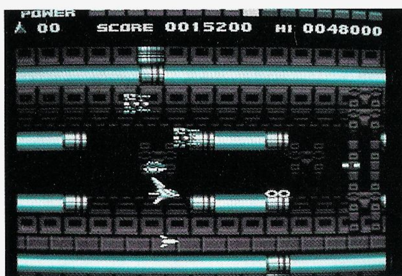
巨大なエネルギー変換エリア。

惑星を採掘しつつエネルギー炉で増幅させたエネルギーを各部へと送り出している。

絶えず巨大な変換機が作動している。

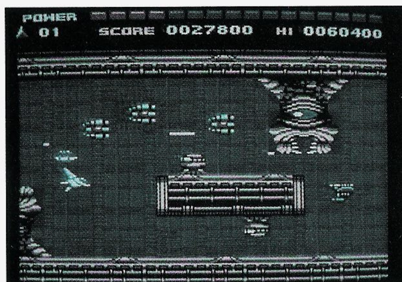


5 STAGE エネルギー炉



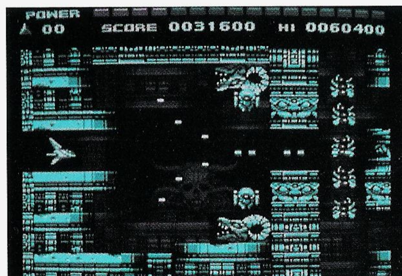
炎たぎるエネルギー炉。
炉内を縦横無尽に走る幾多のパイプ。そのパイプからはプラズマが放電され、暴走を起こし異常をきたしている。

6 STAGE ダストエリア



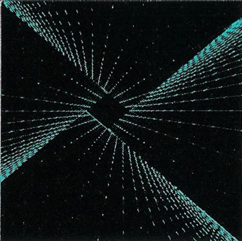
要塞内部での廃棄物処理エリア。
地中深くまでのびており、複雑に入り組んだ構造になっている。

7 STAGE 遺跡洞窟エリア

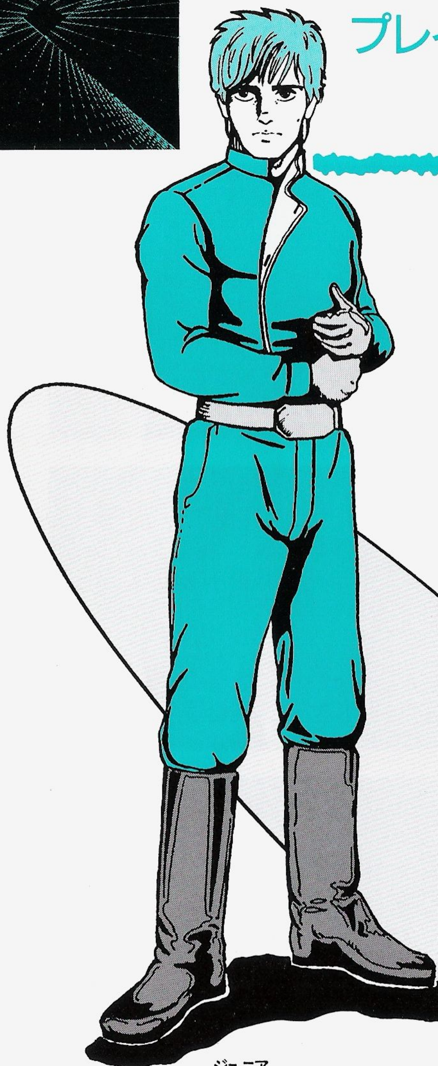


惑星の中心部にある遺跡エリア。
古文書の調査によると、ここにマンボウに通ずるワープゲートがあるらしい。





プレイヤープロフィール



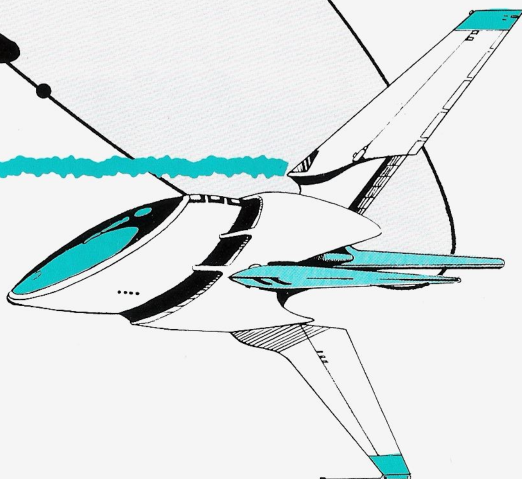
クリーバー・ミュー

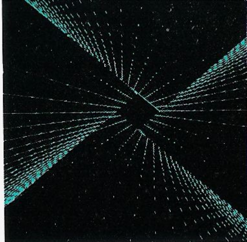
異星考古学者であり、元星間連合軍のエースパイロット。
先のアルファード4の調査団が残した古文書からマンボウ攻略の鍵を見いだす。



マンボウ－J

クリーバーが乗り込む強力な戦闘機。
アルファード4の超文明の遺跡から発見された設計図を元にして造られた。
小型ながらマンボウとほぼ同じ力を持っており、太陽系破壊を阻止すべくマンボウにただ1機向かってゆく。



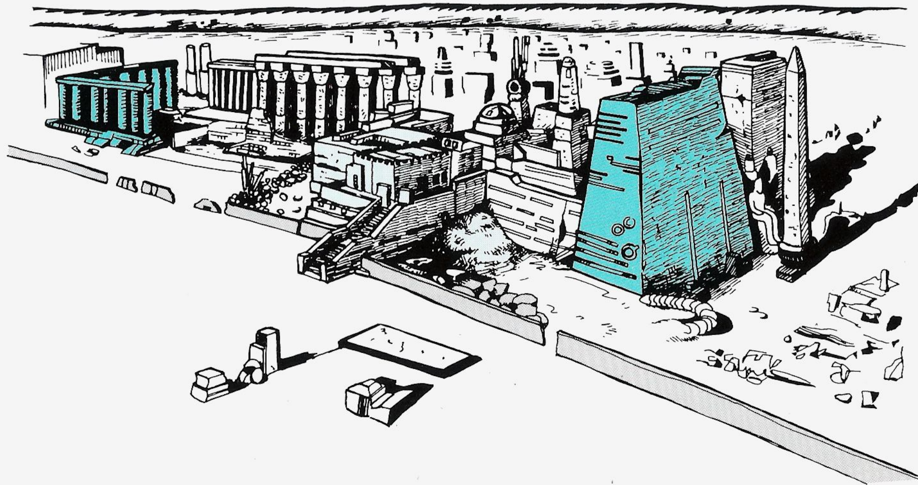


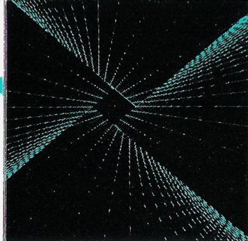
古代超文明—アルファード4—

人類が宇宙に飛び出す遥か昔に栄えた文明。アルファード星系、第4惑星で遺跡として発見された。

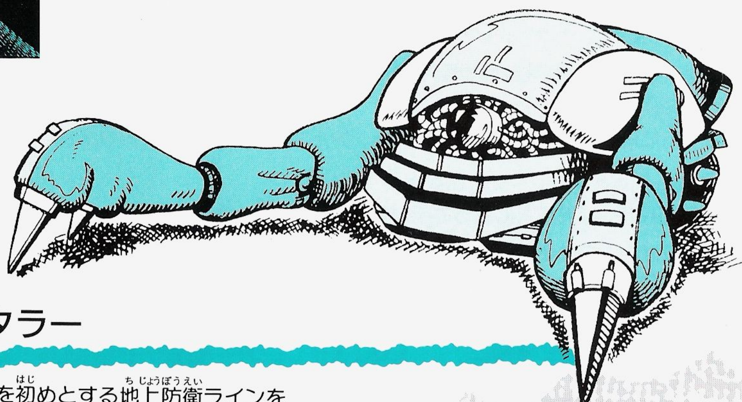
惑星の75％近くは異星人によって手が加えられ、遺跡は惑星中心部にまで及んでおり、一惑星と言うよりは、1つの要塞と言えるだろう。惑星は二重構造で内核と外壁に分かれている。宇宙からの有害な放射線は、外壁層にある特殊な鉱物により、大部分が遮断され、内核内部の遺跡の破損を少なくしている。

惑星内部を調査中、滅び絶えたはずの遺跡の機能が復活し、惑星全土に設置されていた兵器遺跡群がいっせいに動き始めた。



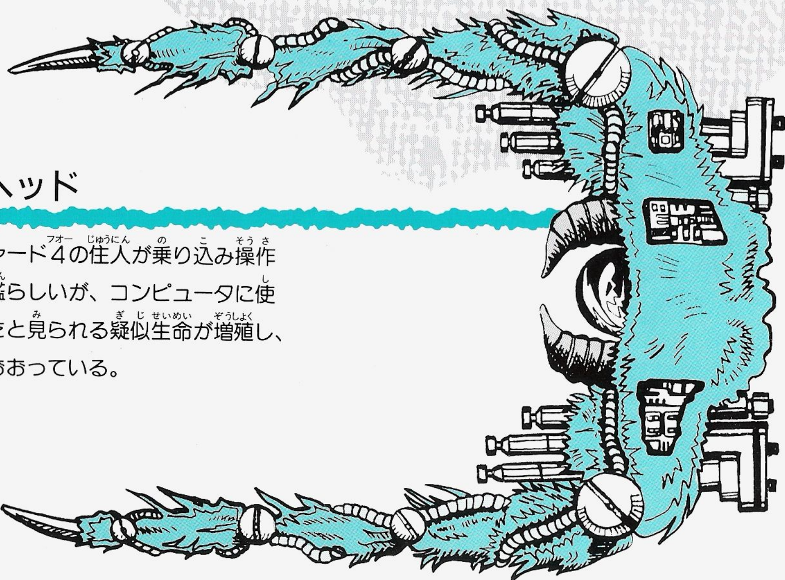


敵プロフィール



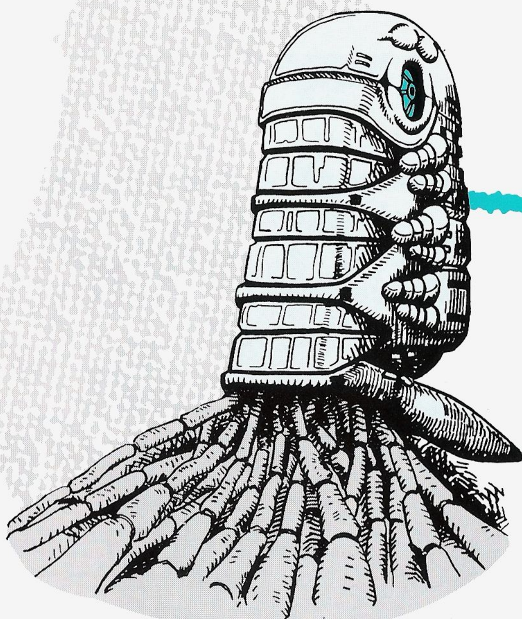
シャタラー

地上戦艦を初めとする地上防衛ラインをコントロールし、マンボウ―Jの惑星進入を阻む。



スタグヘッド

元はアルファード4の住人が乗り込み操作していた戦艦らしいが、コンピュータに使用されていたと見られる疑似生命が増殖し、その全体をおおっている。

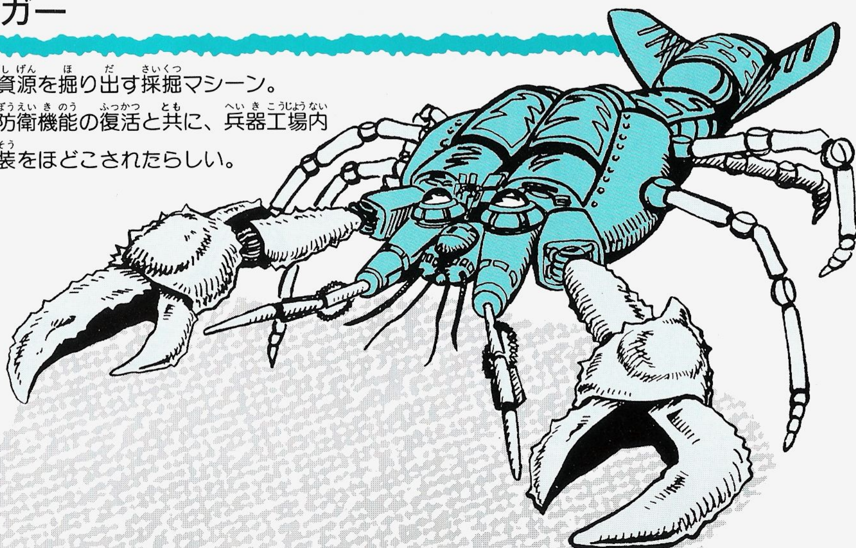


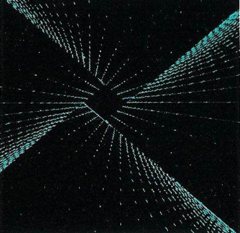
ルアンモー

アルファード4の古代生物の化石から遺伝子再結合操作で造られ、サイボーグ化された。

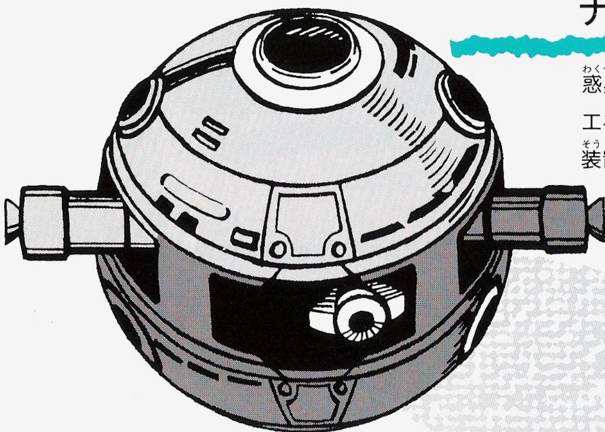
ライガー

惑星の資源を掘り出す採掘マシーン。遺跡の防衛機能の復活と共に、兵器工場内で、武装をほどこされたらしい。





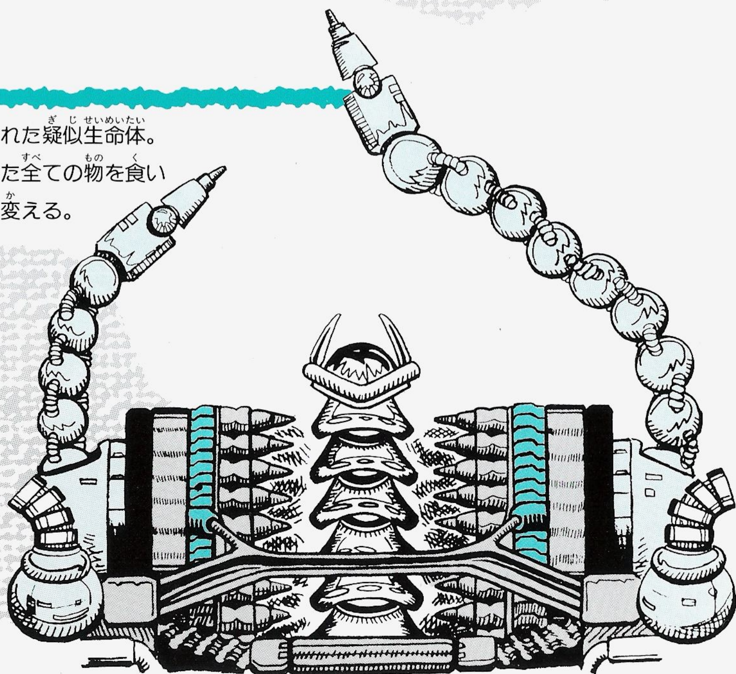
ナーガ

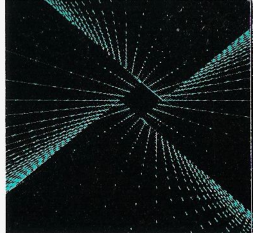


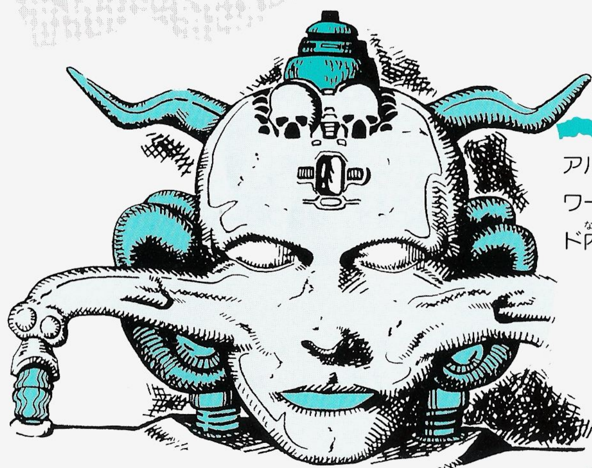
惑星のエネルギー炉のコントロール装置。
エネルギー炉を守ろうとする自動機能が装置を自己増幅させ、いつしか戦艦並の武装を持つに至った。

ゴルディツ

廃棄物処理用に作られた疑似生命体。
廃棄物エリアに入った全ての物を食い尽くしエネルギーに変える。

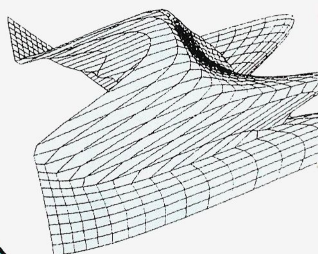






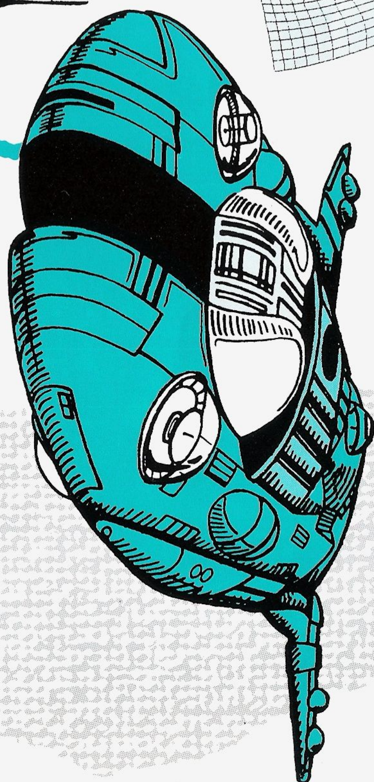
ワープマシン

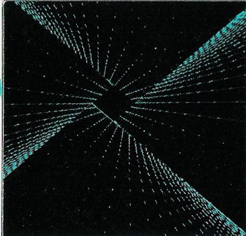
アルファード4の地中深くに守られているワープゲート。ここからマンボウのシールド内へ進入することができる。



マンボウ(SUN－FISH)

太陽までも破壊し、エネルギーを吸収してしまう古代超文明の最終兵器である。強力なバリアを張っているため近づけず、アルファード4にあるワープゲートが唯一の接近手段である。恒星をも恐れずプロミネンスの中を漂う姿からSUN－FISHと呼ばれている。





テクニック

1 STAGE

フォーメーションで攻撃をかけてくる“バンシー（上下からミサイルを撃ってくる）”の出現する所ではあまり動き回らずに進路を直線的にとって進む。戦車上に設置されている“レーザーバンク”は一定周期でレーザーを撃ってくるのでタイミングを良くみて倒す。

2 STAGE

ショット方向のこまめな切り替えがポイント。斜めスクロールはショットを前方に集中して“レイポッド（バリアの上を上下する砲台）”をいち早く倒す。縦スクロールはショットを後ろにセットし、にじり寄る敵を倒す。横スクロールでは上下の砲台を上下ショットで片づける。

3 STAGE

ハッチからジャンプしレーザーを放つ“ラッシャー”は、アイテムカプセルを持っていることがあるので、ハッチを壊すのを少し待てばパワーアップポイントとなる。“ライフストーン（目玉状の敵を出す仕掛け）”は、早めに倒しておこう。

4 STAGE

上下に動く砲台“モニター”は落ちついて狙えばすぐに止まる。二本足で歩く“ストライダー”は、すぐやっつけず、ジャンプ後に撃つとアイテムを出す。縦スクロールに入るまでに、最低オプション１つは付けておこう。

5 STAGE

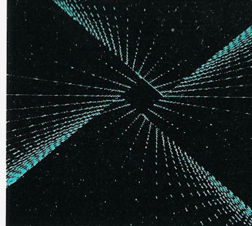
シャッター状にビームを出す“ハオカー”は、タイミングを合わせればクリアできる。閉り切った直後、ビームが消える時を狙うのがコツ。後半、プレイヤーに斜めから寄って来るザコ敵“トレイル”はショットを上下に切り替え早めにやっつける事。プレイヤーを上下、左右に振って突撃をかわしつつショットするとよい。

6 STAGE

ふらふらと飛び回る“ニュークリアフライ”は、ショットの切り替えで対応する。１つ目の仕掛け“ラダー”に気を取られ過ぎるとザコ敵にやられてしまう。

7 STAGE

スタート直後の砲台に現われる敵“ローパライト”は、アイテムを出すことがあるのでここで粘ってより多くのアイテムを取ること。虫状の敵“ブロッカー”は硬いが、編隊の先頭を倒すとアイテムを出す。また色が青色になるまでダメージを与えると弾を出さなくなる。ワープマシーンでバリアを抜け、隕石群を抜ければ、いよいよマンボウと対決だ！



「コナミの新10倍カートリッジ」の対応について

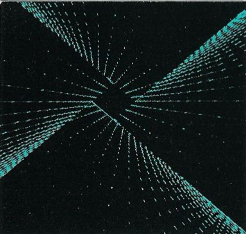
このゲームは「コナミの新10倍カートリッジ」と併用した場合、MODIFY（変換）機能のみが使用できます。

1．プレイヤー数の変更

2．ステージ数の変更

＊SRAMバックアップ機能、テープセーブ、ディスクセーブはできません。

＊操作方法については、「コナミの新10倍カートリッジ」の取扱説明書をお読みください。



SCCについて

SCCは、MSX及びアーケード用に開発されたウェーブ音源LSIです。

①5つの出力ポートを持ち、MSX音源(PSG)と同時に使用することで全8音ポリフォニックが実現します。

②自由に波形を設定するため波形合成データRAMを内蔵し、ゲームに適した波形が自由に作成できる驚異のウェーブ音源LSIです。

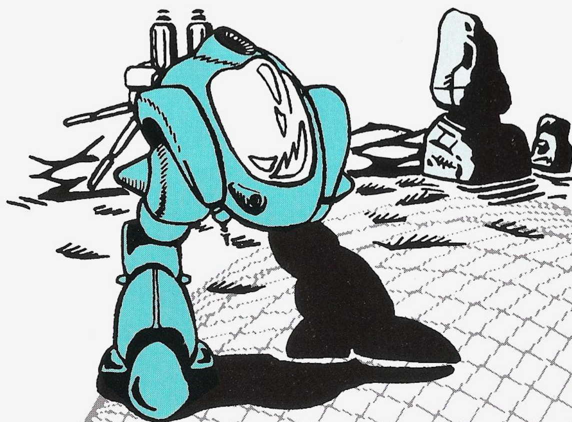
③PSGやFM音源では得られない独特の音色の再生が可能です。

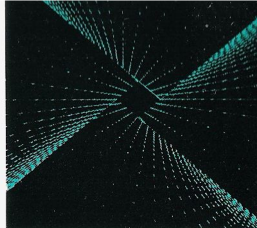
スプライト・ドライバーについて

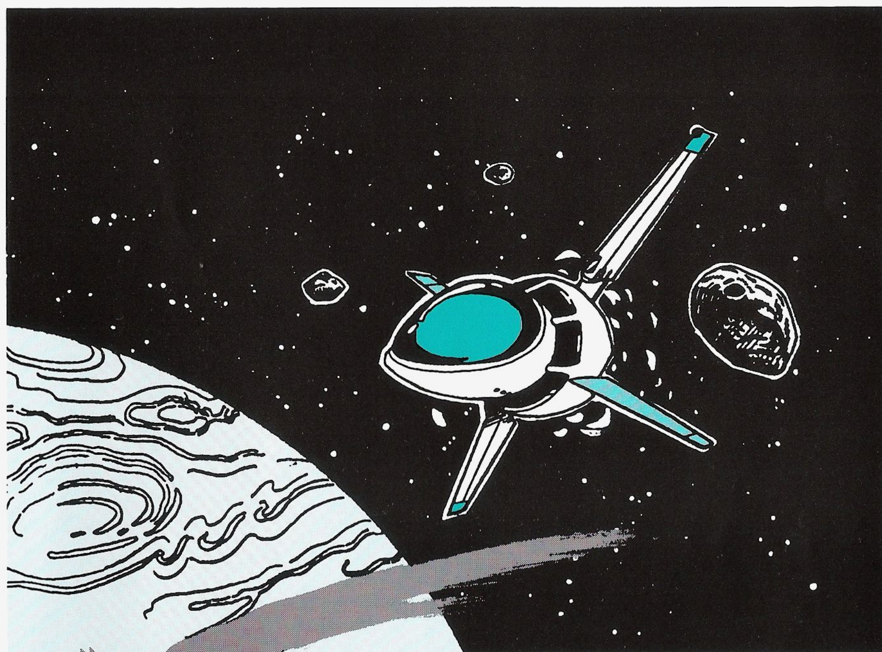
MSX2のグラフィック機能はMSXよりはるかに強力なものになっていますが、スプライトの枚数では32枚でMSXと全く変わりません。

コナミのスタッフがこれからのMSX2のグラフィックのスプライト表示を考えて、ソフトウエア的にスプライトを操作し最大表示64枚(2倍)のスプライト表示機能を実現させました。それが“コナミ・スプライト・ドライバー”です。

このゲームはそのスプライト・ドライバー機能を加え、今までより数多くのスプライトを表示しゲームをよりエキサイティングにしています。









★落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行は致しません。

★この商品は、コナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく映像、音響、プログラム、印刷物等の全部または一部を複製することを禁じます。

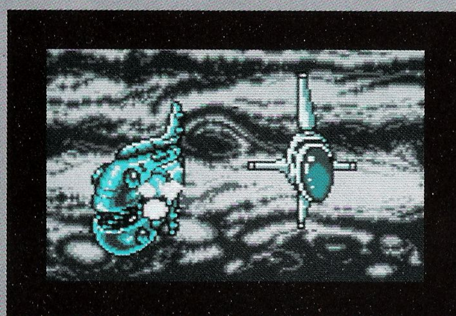
★商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、下記のコナミ営業部「MSX係」までご連絡ください。

関東地区：〒101東京都千代田区神田神保町3-25 TEL 03-264-5678

関西地区：〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL 06-334-0335

なお、商品を直接お送り頂く前に、必ず電話等でご連絡くださるようお願い致します。

MSXは株式会社アスキーの登録商標です。



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　TEL. 03-264-5678(代)

〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18　TEL. 06-334-0335(代)

コナミ・テレホンサービス

【北海道地区】	札幌 011(851)3000	【関西地区】	大阪 06(334)0399
【東北地区】	青森 0177(22)5731	【四国地区】	松山 0899(33)3399
	秋田 0188(24)7000	【九州地区】	福岡 092(715)8200
【関東地区】	東京 03(262)9110		大牟田 0944(55)4444
【北陸地区】	新潟 025(229)1141		鹿児島 0994(72)0606